JND

A jogar é que a gente se entende!

Por JOÃO CRUZ

Com os novos vídeojogos recentemente lançados no mercado, prosseguem novas aventuras que disfrutamos sem nos apercebermos da passagem do tempo. Surgem sempre coisas novas neste domínio, o que dá uma perspectiva animadora a todos aqueles que se interessam por este «hobby». Continuando a ajuda a todos aqueles que querem progredir um pouco mais em alguns jogos, vamos prosseguir com «dicas» enviadas pelos nossos leitores. De Viana do Castelo, escreveu o Alexandre Miguel, enviando as seguintes informações para o jogo SOL NEGRO: para quem não consegue ultrapassar o esqueleto, deve proceder da seguinte maneira... logo que ultrapassarem o segundo monstro que sobe e desce, sigam caminho por terra (mas se surgir um pequeno obstáculo, subam e disparem contra ele, mas não prossigam a voar). Quando aparecer o esqueleto, devemos posicionarmos nem muito longe nem muito perto dele. Colocar o nosso herói de tal maneira que, se o inimigo disparar, consigamos evitar o tiro. Não esquecer de, ao mesmo tempo, em que nos desviamos para cima e para baixo, disparar contra o esqueleto. Depois disto, acontece uma das seguintes situações: ou o esqueleto é destruído e desaparece, ou ele fica junto ao chão disparando para cima. Neste último caso, se estivermos para além dos disparos dele, avançaremos voando e disparando ao mesmo tempo. Mesmo que durante esta operação sejamos atingidos, avançamos sempre e quando as nossas cinzas e pó tocarem o solo do segundo nível, recomeçaremos a próxima vida no nível seguinte. Este leitor deseja ainda trocar ideias e «dicas» com outros leitores e quem o desejar contactar, pode fazê-lo para a seguinte morada: RUA DE S. SEBASTIÃO, 178, 1.º ESQUERDO, DARQUE – 4900 VIANA DO CASTELO. Por falar em entrar em contacto com outros leitores, esse é também o pedido de LUÍS MIGUEL HENRIQUES, de CASAL DO ESPÍRITO SANTO – 3200 LOUSÃ; este leitor deseja entrar em contacto com usuários do Spectrum (não interessando a idade), para troca de «Pokes», «dicas» e especialmente programas e rotinas (de preferência em código máquina). E terminamos esta edição por aqui. Voltaremos para a semana com novos assuntos. Até lá escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



SPOOKED

Numa altura em que as conversões de jogos originais das máquinas dedicadas chamam as atenções e dominam o micromercado, há que se ver também as pequenas, mas boas «coisas», que vão surgindo neste domínio. É o caso deste SPOOKED que apesar de pertencer à classe dos denominados Budget Games tem ingredientes que nos fazem voltar aos bons velhos tempos das aventuras da companhia ULTIMATE, em jogos tipo UNDERWURLD. Neste SPOOKED, controlamos um pequeno ser que se dedica ao extermínio de fantasmas e que enfrenta os diversos perigos de um castelo assombrado. Recolher os ingredientes para as suas poções, é um dos objectivos primordiais, pois sem isso é impossível exterminar o que quer que seja. Enfim, SPOOKED, apesar de não ser nada de especial, é adictivo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: PLAYERS.
GÉNERO: ACÇÃO-AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 12. SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 14. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: A EXPERIMENTAR!



CHASE HQ

Epectacular! É como podemos definir a conversão deste CHASE HQ para os Spectrum. Apesar dos sons digitalizados terem sido forçosamente omitidos, toda a emotividade do original está excelentemente bem recriada! Para todos aqueles que ainda não contactaram com CHASE HQ nas máquinas, eis uma breve introdução. O ambiente do jogo é muito ao estilo da série «Acção em Miami» (MIAMI VICE, título original). Pertencemos a uma brigada especial da Polícia que tem de deter perigosos marginais. Como? Conduzindo um potente carro de intersecção, por entre as movimentadas ruas da cidade, de modo a capturar os criminosos que tentam escapar em veículos roubados. A captura é feita, obrigando os marginais a saírem da estrada. CHASE HQ é, sem dúvida, o melhor no género!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: ADICTIVO & ESPECTACULAR!



RATH-THA

Um estranho nome para mais um «shoot'em'up» a juntar aos muitos já existentes no género. O objectivo deste jogo, à parte do já característico slogan «destruir tudo o que nos aparece pela frente», é terminar com os insanos objectivos de uns extraterrestres que pretendem destruir um enorme reservatório espacial que levou anos a construir e que serve de depósito a detritos altamente tóxicos que não podiam ser guardados no nosso planeta. Ora, se os objectivos dos inimigos se vierem a concretizar, as consequências serão trágicas para todo o sistema solar. RATH-THA está dividido em quatro fases: o interior do reservatório, a zona dos geradores, a chuva cósmica e, por último, o interior da gigantesca nave inimiga. RATH-THA, é assim, mais um agradável «shoot'em'up»!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: POSITIVE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: MAIS UM DO GÉNERO!





JOGOS DE TOPO

AÇÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – CHASE HQ	1 – AVENTURA ORIGINAL	1 – CABAL
2 – CABAL	2 – KE RULEN LOS PETAS	2 – CHASE HQ
3 – STRIDER	3 – CARVALHO	3 – AFTER THE WAR
4 – OPERATION THUNDERBOLT	4 – JACK THE RIPPER	4 – STRIDER
5 – POWERDRIFT	5 – ABRACADABRA	5 – OPERATION THUNDERBOLT

JUÍZES NACIONAIS



Carlos Manuel Silva
Av. da República,
703-1.º Esquerdo
4450 MATOSINHOS

3D POOL

Estamos perante um descendente de STEVE DAVIS SNOOKER, na minha opinião, de superior qualidade. 3D POOL possui bons gráficos tridimensionais e movimentos muito realistas. Apesar de ter opções muito reduzidas (?), este jogo dá ao jogador uma melhor possibilidade de executar movimentos característicos de «snooker». Ao contrário de todos os outros jogos anteriores, 3D POOL tem uma visão da área de jogo, acompanhando o movimento da bola. É um jogo a não perder!

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 15.
SOM 48K: 16.
MOVIMENTO: 15.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: BOM! VALE A PENA COMPRAR!



Rui Jorge Mota
Av. da República,
703-2.º Direito
4450 MATOSINHOS

ACE OF ACES

Trata-se de um jogo de simulação de avião. Somos um piloto inglês, da Segunda Guerra Mundial, e temos como objectivo comprovar que a afirmação feita pelo comandante da Luftwaffe Alemã, Herman Goering, de que nenhum avião britânico conseguiria bombardear Berlim, é mentira! Para provar que ele estava errado, teremos que ultrapassar todos os obstáculos que nos vão aparecendo e bombardear a cidade alemã. Nesta ACE OF ACES, além de termos a função de piloto, somos também o navegador. Experimente!

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 15.
SOM 48K: 15.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!